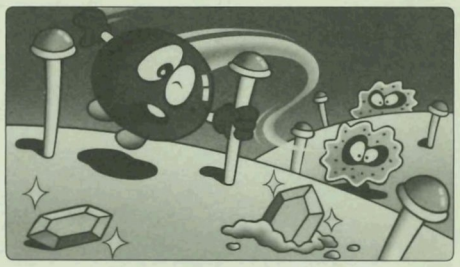
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

EUROPEAN VERSION <NES-P-CL>

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

CLU CLU LAND™

ANLEITUNG



* Diese Spiel-Kassette kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Grundgerätes gespielt werden.

©1984 Nintendo
Nintendo Co.,Ltd.

Printed in Japan FRG

Goldbarren

• Das ist der Schatz, den Bläschen sucht.

Gummifalle

• Hier wohnt der Seeigel. Sollte Bläschen hier reinfallen, wird sie verschluckt.

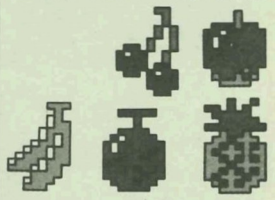
Schwarzes Loch

• Die stellt der Seeigel auf. Wenn du hier hineinläufst, schleudert sie dich zurück.

Wendepfosten

• Bläschen krallt sich daran fest, damit sie umkehren kann.

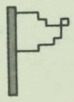
Bonusfrüchte (800 Punkte)



Bonussack

(1500 Punkte)

Bonus-Uhr



• Bläschen krallt sich daran fest, damit sie umkehren kann.

Bonusfähnchen

• Der Bildschirm leuchtet plötzlich auf; jetzt sind Seeigel, Zeitanzeige und der andere Spieler (im Doppel) außer Gefecht, bis die Bonuszeit abgelaufen ist.

Wir freuen uns, daß Sie sich für das Nintendo® Entertainment System™ Clu-Clu-Land™ Pak entschieden haben.

SPIELGEGENSTAND/SPIELBESCHREIBUNG

Der böse Seeigel im Clu-Clu-Land hat in einem geheimnisvollen unterirdischen Labyrinth eine Figur aus Goldbarren ausgelegt. Deine Aufgabe ist es, das ganze Gold zu finden, bevor die Zeit abgelaufen ist. Aber Vorsicht - der Seeigel wird sich mächtig anstrengen, dich davon abzuhalten. Und in Clu-Clu-Land kann man sich aus rätselhaften Gründen nicht umdrehen, wenn man es möchte. Das kann man nur, wenn man sich mit der Hand an einem Pfosten festhält oder wenn man von einer Wand zurückspringt. Stell dich dem Seeigel allein oder mit einem Freund und entschlüßle die geheimnisvolle Figur.

Bitte lies diese Anleitungen genau durch, damit du das neue Spiel gut in den Griff bekommst, und heb den Prospekt für spätere Fragen auf.

1. ZUR BEACHTUNG

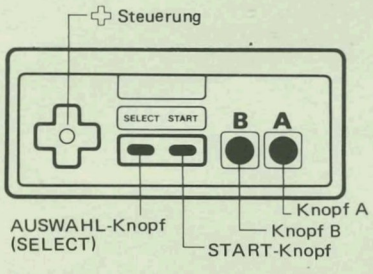
1) Dies ist ein Präzisionsspiel. Man sollte es nicht an sehr heißen oder kalten Orten aufbewahren. Auf keinen Fall sollte man es anstoßen, fallenlassen oder auseinandemehmen.
2) Die Kontakte dürfen nicht berührt, naßgemacht oder verschmutzt werden, sonst geht das Spiel kaputt.
3) Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.

Hinweis: Zur Verbesserung des Spiels können technische oder allgemeine Veränderungen ohne Vorankündigung durchgeführt werden.

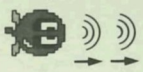
2. BEZEICHNUNGEN DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG

Bedienung 1/Bedienung 2

Bedienung 1 – für nur 1 Spieler
Bedienung 2 – für den Doppelpartner



Knöpfe A und B

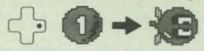


Teilt elektrische Schläge aus.
2 Schläge hintereinander sind möglich.

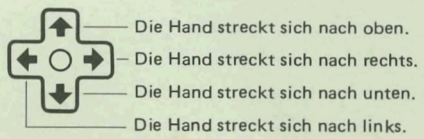
Steuerung Bewegt "Bläschen"

Zu Beginn Entscheide dich, in welche Richtung du losgehen willst.

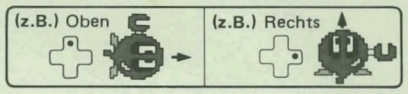
(z.B.) Wenn du nach rechts losgehen willst.



Während des Spiels
Entscheidet, in welche Richtung sich die Hand streckt.



(z.B.) Oben (z.B.) Rechts



Rosa	Herz	Mensch	Haus	Gesicht
Grün	Clown	Adler	Maus	Pik
Blau	Brille	Koalabär	Schmetterling	U-Boot
Lila	Loch	Buchstabe H	Band	Schlüssel
Gelb	Figur 1	Figur 2	Figur 3	Figur 4

AUSWAHL-Knopf (SELECT)

Mit diesem Knopf kannst du den Pfeil (▷) auf die gewünschte Spielart einstellen.

START-Knopf

Wenn man diesen Knopf drückt, beginnt das Spiel.

Pause.
Wenn du mitten in einem Spiel eine Pause machen möchtest, drückst du einfach den START-Knopf. Dann ertönt das Pausenzeichen, und das Spiel wird unterbrochen. Zum Weiterspielen an der gleichen Stelle noch einmal auf START drücken.

- Wenn du während der Demonstration am Anfang auf START oder SELECT (Auswahl) drückst, erscheint die Auswahlliste.
- Die höchste Punktzahl wird jedesmal gelöscht, wenn man das Gerät abschaltet.

Spielfiguren

Bläschen

- Aus ihrem Körper kommt eine Hand zum Vorschein.
- Sie springt wie ein Ball von Wänden zurück, aber wenn sie der Seeigel mit einem Stachel trifft, platzt sie.
- Sie kann dem Seeigel elektrische Schläge verpassen.

Seeigel

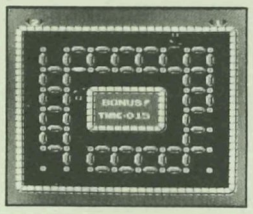
- Wenn er Bläschen findet, versucht er sie anzurempeln.
- Wenn er von einem elektrischen Schlag getroffen wird, wird er schwächer und schrumpelt.

Rot (Bedienung 1) Grün (Bedienung 2)

3. SO WIRD GESPIELT

Regeln und Hinweise

- Wenn Bläschen über einen Goldbarren läuft, den der Seeigel versteckt hat, kann man ihn auf dem Bildschirm sehen.
- Versuch, alle Goldbarren in der vorgegebenen Zeit zu finden. Die restliche Zeit und die restlichen Goldbarren sind oben im Bild angezeigt. Sobald du alle gefunden hast, verschwindet das Bild.
- Bläschen streckt die Hand in die Richtung, in der du auf die Steuerung ✣ drückst. Wenn du die Steuerung niederdrückst, saust Bläschen immer wieder um den Pfosten herum. Der Zeitpunkt, an dem du die Steuerung ausläßt, entscheidet, in welcher Richtung sie abspringt.
- Halt den fürchterlichen Seeigel mit elektrischen Schlägen (Knopf A oder B) in Schach. Er erholt sich aber ziemlich schnell wieder davon. Um ihn für immer loszuwerden, mußt du ihn an der Außenmauer von Clu-Clu-Land zerdrücken, wenn er nach einem elektrischen Schlag geschwächt und gelb ist.
- Seeigel hat die Goldbarren in einer Figur ausgelegt, damit er sich besser merken kann, wo sie sind. Du kennst zwar die Form der Figur nicht, aber die Farbe der Außenmauer von Clu-Clu-Land gibt dir einen Hinweis.
- Clu-Clu-Land kann 5 verschiedene Farben haben, und bei jeder Farbe gibt es 4 Figuren, zusammen also 20.



- Nach der letzten gelben Runde kommst du in die Bonusrunde, wo du einfach so viele Goldbarren wie nur irgend möglich grabschen mußt.
- Nach 21 Runden (einschließlich Bonusrunde) hast du das ganze Clu-Clu-Land durchquert. In Runde 22 fängst du wieder von vorne an.
- Ab Runde 22 verschwinden Goldbarren wieder, sobald du ein zweites Mal drüberläufst. Dafür gibt's keine Punkte. Du mußt aber, um die Figur zu vollenden und in die nächste Runde zu kommen, alle Goldbarren sichtbar machen.

Du verlierst eine Spielfigur, wenn ...

- ... Bläschen gegen den Seeigel läuft.
- ... Bläschen in ein schwarzes Loch purzelt (außer wenn sich Spieler A gerade zur Richtungsänderung an einem Pfosten festhält).
- ... die Zeit abgelaufen ist (TIME 000).

Tips/Spielhilfen

- Wenn die zwei Bläschen im Doppel (für zwei Spieler) aneinander festkleben, mußt du die Hand ausstrecken und nach einem Pfosten greifen. Das dürfte sie wieder auseinanderbringen.
- Falls du in der Maus oder im Schmetterling in eine Doppelfalle gerätst, kann dir die andere Bläschen (das heißt, der andere Spieler) helfen, indem sie dich anrempelt.

Punktewertung

- Punkte werden in der Punktanzeige zusammengezählt und dargestellt. (Früchte, Säcke und andere Bonuspunkte werden während des Spiels dazugezählt.)
  * Goldbarren . . . . . 100 Punkte
  * Seeigel . . . . . 500 Punkte
  * TIME XXX . . . . . die verbliebene Restzeit wird als Punke gezählt
- Wenn die Uhr bei Spielende im Einzel mehr als 300 anzeigt . . . . . 2000 Punkte
- Für den Spieler mit den meisten Goldbarren im Doppel . . . . . 2000 Punkte
- Wenn du in der Bonusrunde alle Goldbarren bekommen hast. . . . . 30 Punkte

HINWEIS: Wenn der Spieler in der Bonusrunde alle bekommt (perfekt), werden 30 Punkte zum bisherigen Stand addiert, obwohl die Anzeige für perfektes Spiel 3000 Punkte verspricht.